



체스 학습지: 킹과 룩으로 메이트

12문제 · 레벨 2 · 정답과 해설은 끝에

이름 _____

날짜 _____



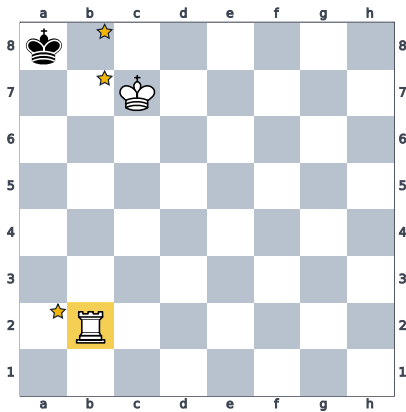
Karotto 앱에서 더 연습하기: 문제 읽어 주기와 힌트. 코드를 스캔하거나 playkarotto.com에 접속하세요

수를 적거나(예: $\phi f3$ 또는 $Nf3$) 판에 화살표를 그리세요. 판은 항상 둘 차례인 쪽에서 본 방향입니다.

노란 칸: 움직일 기물(문제의 "빛나는 기물"). · 별: 갈 수 있는 칸, 정답은 하나뿐. · 칸 위의 A, B, C: 고를 선택지. · 화살표: 방금 둔 수 또는 문제에서 주어진 수. · 빨간 칸: 공격받는 기물. · 파란 칸: 눈여겨볼 기물이나 칸.

레벨 2

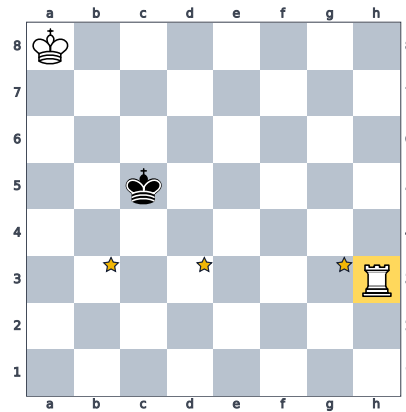
1 백 차례



별이 세 개 있어. 기억해: 흑 킹이 체크를 당하고 도망갈 데가 없어야 해. 아니면 무승부야. 골라 봐.

수: _____

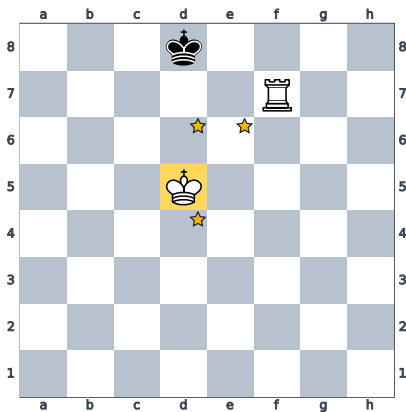
2 백 차례



별이 세 개 있는데, 흑 킹이 룩을 먹을 수 있는 별도 있어. 꼭 가두면서 안전한 칸을 골라.

수: _____

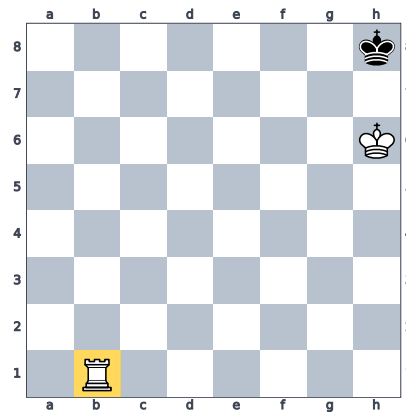
3 백 차례



별이 세 개 있어. 기억해: 흑 킹과 같은 세로줄에서 딱 한 칸 떨어지기. 골라 봐.

수: _____

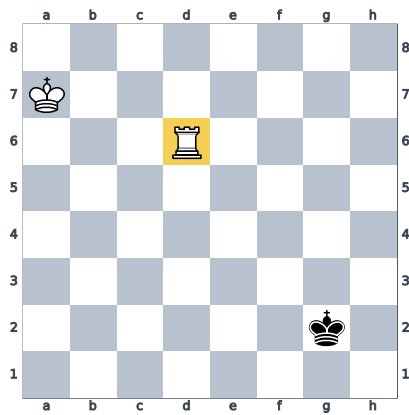
4 백 차례



반짝이는 룩으로 체크메이트할 수 있어. 흑 킹이 체크를 당하는지 봐.

수: _____

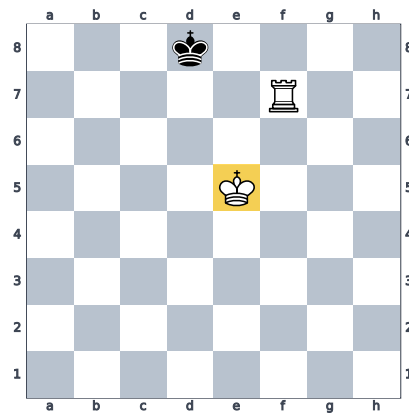
5 백 차례



반짝이는 룯이 울타리가 돼. 흑 킹을 가장 짝 가두는 칸을 찾아봐.

수: _____

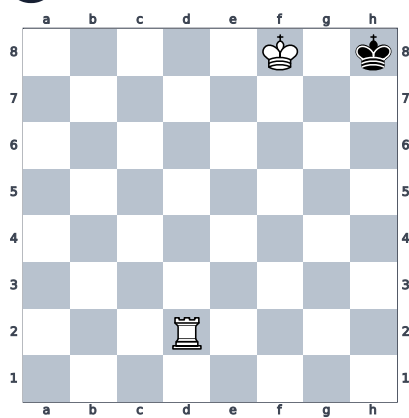
6 백 차례



반짝이는 킹을 올려서 흑 킹과 마주 보게 해.

수: _____

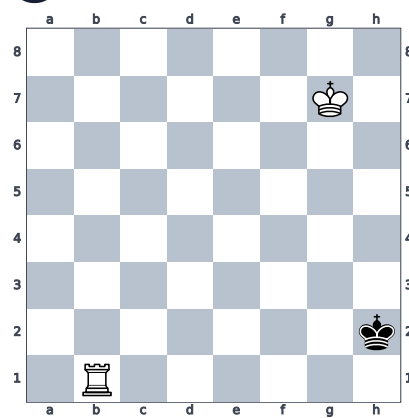
7 백 차례



백 차례야. 룯으로 체크메이트해. 무승부가 되지 않게!

수: _____

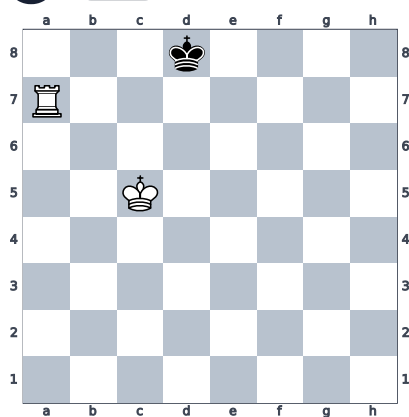
8 백 차례



백 차례야. 룯으로 흑 킹을 더 작은 칸에 가둬 봐.

수: _____

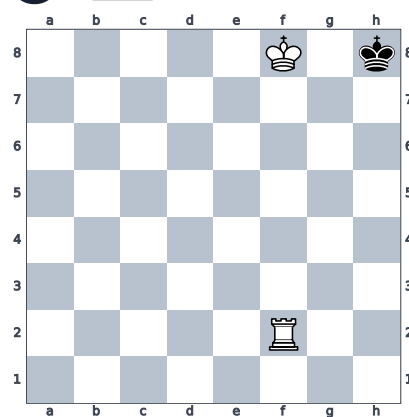
9 백 차례



백 차례야. 네 킹을 흑 킹과 마주 보게 해.

수: _____

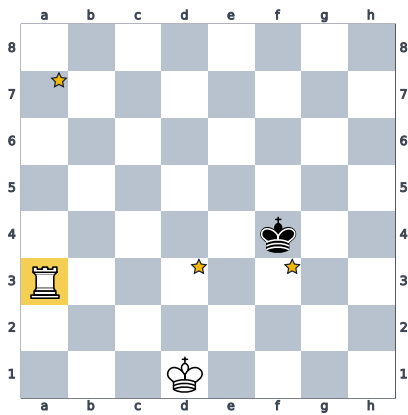
10 백 차례



백 차례야. 최선의 수를 찾아봐.

수: _____

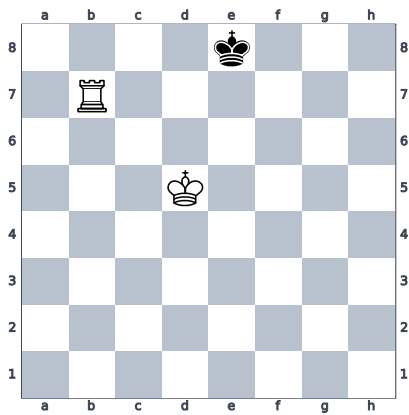
11 백 차례



별이 세 개 있어. 룯이 어느 별에 서야 흑 킹을 가장 작은 칸에 가둘까? 골라 봐.

수: _____

12 백 차례



백 차례야. 룯은 이미 울타리를 만들었어. 백 킹은 다음에 뭘 할까?

수: _____

정답과 해설: 킹과 룯으로 메이트

1. ♖a2# · 레벨 2

이유: 백 킹이 앞을 막고, 룯이 마지막 줄을 따라 체크했어.

2. ♜d3 · 레벨 2

이유: 룯이 윗타리가 돼서 흑 킹이 가장 작은 칸에 갇혔어.

3. ♕d6 · 레벨 2

이유: 두 킹이 마주 봤어. 다음 수에 룯이 체크하면 도망갈 데가 없어.

4. ♜b8# · 레벨 2

이유: 백 킹이 앞을 막고, 룯이 마지막 줄을 따라 체크했어.

5. ♜d3 · 레벨 2

이유: 룯이 윗타리가 돼서 흑 킹이 가장 작은 칸에 갇혔어.

6. ♕d6 · 레벨 2

이유: 두 킹이 마주 봤어. 다음 수에 룯이 체크하면 도망갈 데가 없어.

7. ♜h2# · 레벨 2

이유: 백 킹이 앞을 막고, 룯이 마지막 줄을 따라 체크했어.

8. ♜b3 · 레벨 2

이유: 룯이 윗타리가 돼서 흑 킹이 가장 작은 칸에 갇혔어.

9. ♕d6 · 레벨 2

이유: 두 킹이 마주 봤어. 다음 수에 룯이 체크하면 도망갈 데가 없어.

10. ♜h2# · 레벨 2

이유: 백 킹이 앞을 막고, 룯이 마지막 줄을 따라 체크했어.

11. ♜d3 · 레벨 2

이유: 룯이 윗타리가 돼서 흑 킹이 가장 작은 칸에 갇혔어.

12. ♕e6 · 레벨 2

이유: 두 킹이 마주 봤어. 다음 수에 룯이 체크하면 도망갈 데가 없어.